

Το «Παιχνίδι της Σχεδίας» ή «Παρά λίγη καρδιά θα 'ταν ο κόσμος άλλος»

Η θεατρική ομάδα του 5ου Ημερήσιου Γυμνασίου Κέρκυρας δημιούργησε ένα βιωματικό εργαστήριο –μια διαδραστική παράσταση– με στόχο την ευαισθητοποίηση και τον προβληματισμό των μαθητών/τριων αναφορικά με τα ανθρώπινα δικαιώματα.

Διασκευάσαμε το Παιχνίδι της Σχεδίας, ένα παιχνίδι ρόλων με στόχο την εισαγωγή στις έννοιες των δημοκρατικών και ανθρωπιστικών αξιών και τον εντοπισμό προκαταλήψεων (πηγή: *Βιβλίο VI, «Διδάσκουμε τη Δημοκρατία»*, της εκπαιδευτικής πλατφόρμας Living-Democracy, όπου προωθείται η δημοκρατία και τα ανθρώπινα δικαιώματα στο σχολείο).

Η παράσταση έλαβε χώρα στα πλαίσια της θεματικής εβδομάδας του σχολείου, συγκεκριμένα την παρακολούθησαν –αλλά και συμμετείχαν– δύο τμήματα του σχολείου μας (Γ1 και Β1), την Παρασκευή 19 Απριλίου 2019, με διάρκεια περίπου 60 λεπτά. Αποτελείται από τρεις πράξεις και στο τέλος κάθε πράξης το κοινό καλείται να πάρει ενεργό ρόλο, γεγονός που κινητοποίησε και τελικά αφύπνισε τα παιδιά.

Στο κείμενο που ακολουθεί γίνεται μια σύντομη παρουσίαση της παράστασης (1ο μέρος) και δίνονται επιπλέον πληροφορίες σχετικά με το όλο εγχείρημα (2ο μέρος), ενώ στο σχετικό αρχείο pdf (με τίτλο «Χαρακτήρες & Κείμενο της Παράστασης») παρουσιάζονται οι κεντρικοί χαρακτήρες που πρωταγωνιστούν στο «Παιχνίδι της Σχεδίας» και παρατίθεται όλο το κείμενο της παράστασης.

Α. Η ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

ΠΡΑΞΗ ΠΡΩΤΗ: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣ

Η Ιστορία (η οποία παρουσιάζεται ως φυσικό πρόσωπο) αποφασίζει ότι δεν μπορεί να σηκώσει το τεχνολογικό, κοινωνικό και ανθρωπιστικό φορτίο που συγκεντρώνουν τρεις μεγάλες προσωπικότητες της. Μέσα από μια ιδιότυπη χρονική ανατροπή, ο Άλαν Τούρινγκ, ο Στίβεν Χόκινγκ και η Ρούμπι Μπρίτζες βρίσκονται μαζί εντός μιας σχεδίας, όπου καλούνται να υπερασπιστούν τον εαυτό τους.

Κατά την έλευση των πρωταγωνιστών στη σκηνή και στη σχεδία, ένα μέλος της ομάδας μας σηκώνεται μέσα από το κοινό και δίνει βασικές πληροφορίες για τη ζωή τους (στο δεύτερο μέρος του παρόντος κειμένου, με τίτλο «Γενικός σχολιασμός & επεξηγήσεις», γίνεται αναφορά στην επιλογή των συγκεκριμένων ηρώων και πώς αυτή συνδέεται με τα ανθρώπινα δικαιώματα). Η Ιστορία η ίδια, η οποία τους έχει τοποθετήσει εκεί, ανακοινώνει τον κανόνα του παιχνιδιού: “Μία από τις τρεις προσωπικότητες πρέπει να εξαφανιστεί”.

Ακολουθεί ένας σύντομος διάλογος των ηρώων, στον οποίο –μέσα από την προσπάθειά τους να επιχειρηματολογήσουν– δίνονται σημαντικές πληροφορίες για τη ζωή τους. Στη συνέχεια, δύο παιδιά από την ομάδα μας μοιράζουν σε κάθε θεατή τρία συραμμένα χαρτάκια. Κάθε χαρτάκι έχει γραμμένο το όνομα ενός από τα τρία πρόσωπα: Άλαν Τούρινγκ - Στίβεν Χόκινγκ - Ρούμπι Μπρίτζες. Στο κοινό δίνεται η οδηγία να αποφασίσει ποιος ή ποια από τους τρεις θα είναι ο αδύναμος κρίκος. Κάθε μέλος του κοινού, δηλαδή, καλείται να αποφασίσει ποια από τις τρεις προσωπικότητες θα διαγραφεί από την Ιστορία, ρίχνοντας το αντίστοιχο χαρτάκι στο κατάλληλα διαμορφωμένο κουτί το οποίο κρατάνε μέλη της ομάδας μας που περνούν μπροστά από κάθε συμμετέχοντα.

Τα αποτελέσματα δεν ανακοινώνονται ποτέ. Σημασία δεν έχει ποιος ή ποια είναι ο αδύναμος κρίκος, αλλά ότι το κοινό πίστεψε ότι πρέπει να υπάρχει –ή τουλάχιστον να επιλεγθεί– ένας αδύναμος κρίκος.

Ακολουθεί η επόμενη πράξη.

ΠΡΑΞΗ ΔΕΥΤΕΡΗ: Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ APOLLO 13

Παρουσιάζεται στο κοινό μέσα από οπτικοακουστικό υλικό και αφήγηση η περίπτωση του διαστημόπλοιου APOLLO 13, το τριμελές πλήρωμα του οποίου αναγκάστηκε, λόγω σοβαρών τεχνικών προβλημάτων, να εγκαταλείψει το προγραμματισμένο σχέδιο επιστροφής στη Γη και να επιχειρήσει να επιστρέψει με το μοναδικό διαθέσιμο μέσο που υπήρχε για κάτι τέτοιο: τη σεληνάκατο. Η σεληνάκατος είχε σχεδιαστεί για δύο μόνο άτομα και όχι για τρία, ενώ μπορούσε να λειτουργήσει με ασφάλεια για 45 ώρες και όχι για τις 90 ώρες που απαιτούσε το ταξίδι της επιστροφής. Έτσι, λειτουργεί ως προσομοίωση της σχεδίας που μόλις πριν από λίγο είχε παρουσιαστεί, με διαφορετικά όμως αποτελέσματα, αφού αποδεικνύεται ότι είναι δυνατόν να μη θυσιαστεί κανείς και ότι η συνεργασία μπορεί να αποτελεί τη βέλτιστη στρατηγική για κάθε περίπτωση.

Αμέσως μετά, ο λόγος δίνεται στο κοινό για να σχολιάσει, να ρωτήσει, να τοποθετηθεί:

Υπήρχε η επιλογή της συνεργασίας στο παιχνίδι της σχεδίας;
Ήταν το κοινό ελεύθερο να την επιλέξει;
Θα μπορούσε να είχε αγνοήσει τις οδηγίες που του είχαν δοθεί;

Οι απαντήσεις είναι αποστομωτικές.

ΠΡΑΞΗ ΤΡΙΤΗ: ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΤΟΥ ΜΙΛΓΚΡΑΜ

Η «κοινοτοπία του κακού», ένας όρος που εισήγαγε η φιλόσοφος Χάνα Άρεντ, αναφέρεται στην κατάσταση όπου καθημερινοί, απλοί άνθρωποι διαπράττουν εγκλήματα κάτω από την ομπρέλα της τυφλής υπακοής διαταγών ή οδηγιών (Βλ. σχετικά: Χάνα Άρεντ, *Ο Αιχμάν στην Ιερουσαλήμ: Μια έκθεση για την κοινοτοπία του κακού*, μτφρ.: Βασίλης Τομανάς, Θεσσαλονίκη: Νησίδες, 2009).

Σύμφωνα με τη Χάνα Άρεντ, η βάση του ολοκληρωτισμού, η βάση της κοινοτοπίας του κακού, δεν είναι οι φανατισμένοι εκφραστές των ολοκληρωτικών ιδεολογιών, αλλά οι μικροί, συνηθισμένοι άνθρωποι που δεν σκέπτονται και τους ακολουθούν. Χωρίς αυτούς τους δεύτερους, οι οποίοι αρνούμενοι την σκέψη αρνούνται και την ανθρωπιά τους, οι πρώτοι θα ήταν απλώς γραφικοί.

Αξιοποιώντας την παραπάνω ανάλυση, παρουσιάζουμε (μέσα από οπτικοακουστικό υλικό και αφήγηση) ένα από τα σημαντικότερα και πιο σοκαριστικά κοινωνικά πειράματα στην ιστορία της ανθρωπότητας: το πείραμα του Μίλγκραμ.

Το κοινό εκπλήσσεται από τα αποτελέσματα.

Ακολουθεί συζήτηση με σκοπό τον κριτικό αναστοχασμό και την εξαγωγή καίριων συμπερασμάτων:

Πόσο εύκολα και άκριτα υπακούμε στην εκάστοτε μορφή εξουσίας ή αυθεντίας;
Πόσο κοντά ήταν τα μέλη του κοινού (στο Παιχνίδι της Σχεδίας) στο να μην επιλέξουν κανέναν ως αδύναμο κρίκο, όμως την τελευταία στιγμή ακολούθησαν τις οδηγίες;

B. ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ & ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ

Η επιλογή των ηρώων (Άλαν Τούρινγκ, Στίβεν Χόκινγκ και Ρούμπι Μπρίτζες) βασίζεται σε θεμελιώδεις ανθρωπιστικές αρχές όπως το δικαίωμα στη ζωή, ο σεβασμός στη διαφορετικότητα, οι ίσες ευκαιρίες στην εκπαίδευση και, ακόμη, η απόρριψη των ρατσιστικών στερεότυπων.

Το πρότυπο [Παιχνίδι της Σχεδίας](#) έχει ως ήρωες μη ιστορικές προσωπικότητες, δηλαδή προτείνει μια πιο γενικευτική προσέγγιση (π.χ. «Ένας πολίτης Ρομά που μόλις αποφυλακίστηκε» ή «Ένας Ρώσος πιανίστας, πατέρας δύο παιδιών»), όμως διαπιστώσαμε ότι αυτή η αφαιρετική κατηγοριοποίηση δυσκόλεψε τα παιδιά της ομάδας μας στο να μπορέσουν να ταυτιστούν ή έστω να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν τις ιδιαιτερότητες κάθε προσωπικότητας.

Επιπρόσθετα, ο τρόπος που τελειώνει το Παιχνίδι της Σχεδίας, με τη διαπίστωση και ανάλυση των προκαταλήψεων που γίνονται εμφανείς, χωρίς όμως περαιτέρω αναφορές για το αν θα μπορούσε το παιχνίδι να είχε πάρει διαφορετική τροπή –δηλαδή, το γεγονός ότι το κοινό ψηφίζει για το ποιος ήρωας μπορεί να θυσιαστεί, σαν ένα απλό γεγονός που κάλλιστα θα μπορούσε να συμβεί υπό πραγματικές συνθήκες– μας προβλημάτισε και μας οδήγησε στην περίπτωση APOLLO 13 και στο πείραμα του Μίλγκραμ.

Η σύλληψη *Το Παιχνίδι της Σχεδίας ή Παρά λίγη καρδιά θα 'ταν ο κόσμος άλλος* δημιουργήθηκε μέσα από τις συναντήσεις της θεατρικής ομάδας του 5ου Γυμνασίου Κέρκυρας και –ουσιαστικά– διαμορφώθηκε και παρουσιάστηκε από την ίδια την ομάδα. Τα κείμενα γράφτηκαν από τα ίδια τα παιδιά της ομάδας. Στη συνέχεια παρουσιάσαμε το όλο εγχείρημα στο υπόλοιπο σχολείο μας, γεγονός που ευελπιστούμε να συνεχιστεί και με άλλα σχολεία ή συναφείς πολιτιστικούς χώρους.